per AMIGA 500/2000

I MANUALI

FILEMASTER 2.0

I MANUALI

FILEMASTER 2.0

FILEMASTER 2.0

Filemaster é un potente programma per Amiga, con cui é possibile analizzare il contenuto dei dischetti, evitando di usare l'Amigados e il CLI, troppo ostici e complicati. Con Filemaster si possono copiare, cancellare e editare files, visualizzare schermate grafiche, ascoltare files sonori o suoni campionati e cosi via, il tutto operando sempre con il mouse.

Il programma si carica da Workbench, cliccando sulla relativa icona. Quando viene caricato in memoria per la prima volta, compare la schermata di lavoro con sopra una finestra di informazioni. Per far scomparire questa finestra, basta cliccare su di essa con il pulsante sinistro del mouse. La schermata di lavoro del Filemaster presenta una parte centrale con le varie opzioni e comandi disponibili. Ai lati di essa ci sono le due finestre dove vengono visualizzate le directory dei dischi selezionati. All'inizio in queste finestre centrali, sono elencati i nomi dei dischi presenti nei drives (VOLUMES), i drives disponibili (DEVICES) e i nomi delle directory di default per i dischi Amiga. All'inizio per default, la finestra di sinistra indica il contenuto del dischetto sorgente, mentre quella di destra quello del disco destinazione. Questa assegnazione é utile per le opera-

zioni di copia da un disco all'altro. Comunque quest'ordine può essere invertito, cliccando sul gadget "<SRC/DST>" presente nella parte centrale sotto le due finestre di visualizzazione.

IL PROGRAMMA

Per leggere il contenuto di un dischetto o di una directory basta selezionare direttamente il nome del drive dove esso sitrova (DF0, DF1, etc) nella finestra relativa, con il pulsante sinistro del mouse, premendolo due volte. Si può cliccare sia sul nome del drive (filemaster, ad esempio) sia sul device DF0. Quando viene letto il contenuto di un disco, nella barra in alto che sovrasta la finestra di visualizzazione vengono visualizzati i bytes liberi del disco (FREE) e quelli occupati (USED). Gli sliders che si trovano ai lati e sotto le finestre di visualizzazione servono a fare scorrere i datiin modo da visualizzare anche quelli nascosti che non riescono ad essere visualizzate.

Per selezionare un file basta portare il puntatore del mouse sul suo nome e premere il pulsante sinistro una sola volta. Il nome sarà visualizzato in reverse e nel box che si trova sotto le due finestre di visualizzazione, verranno visualizzate le informazioni riguardanti quel file, e cioé la sua grandezza in bytes, il suo grado di protezione (RWED), la data e l'ora in cui é stato creato. Cliccando due volte sul nome di un file possono accadere varie cose: se si tratta di un file testo o un programma viene visualizzata il suo codice in formato esadecimale e ascii all'interno

della finestra EDIT; spostando il mouse su e giù ci si sposta all'interno del file. Se si tratta di un disegno o di un file ".info" relativo ad un'icona, viene visualizzato sullo schermo la schermata grafica o l'icona stessa

icona. Se si tratta di un file sonoro, esso viene fatto ascoltare. Per entrare in una directory (scoprire il suo contenuto) basta cliccare due volte sul suo nome. Per poter poi ritornare alla directory principale del volume interessato, basta cliccare sul gadget PARENT, al centro in alto sullo schermo.

Nella parte bassa dello schermo vengono visualizzate le informazioni circa la quantità di memoria FAST (memoria aggiunta o esterna) disponibile e quella CHIP (memoria interna), nonché la data e l'orario corrente. Ci sono poi i gadgets "I" e "E". Il primo serve per deselezionare un file o una directory (un file selezionato appare in reverse nero)inserendo il relativo nome nel box che appare sullo schermo dopo aver cliccato sul gadget stesso. Il secondo "E", seleziona tutti i files di un disco eccetto quello indicato nel relativo box. Nei box che appaiono quando si selezionano i gadgets I e E sono presenti due gadgets FILES e DIRS, che servono per indicare se le selezioni riguardano appunto singoli files o directory.

Il gadget SIZE, visualizza nel box di commento (in basso sotto le finestre di visualizzazione), informazioni circa lo spazio occupato dal file o dalla directory selezionata precedentemente. Questa gadget può essere utile

per calcolare la somma in bytes di più files. Si selezionano i files o le directory interessate e poi si clicca su SIZE.

Il gadget "S>D", sposta il contenuto della finestra di sinistra (disco sorgente) in quella di destra (disco destinazione), per eventuali operazioni di copia e per trasformare il disco sorgente in destinazione.

Il gadget MENU, visualizza i comandi aggiuntivi nella zona centrale della schermata di lavoro del Filemaster. Bisogna cliccare su di esso, per poter visionare tutti i comandi disponibili. Il gadget SLEEP, fa uscire dal programma momentaneamente per visualizzare lo schermo del Workbench. Per ritornare all'interno del Filemaster, basta cliccare con il pulsante sinistro del mouse sulla barra che appare sullo stesso Workbench con l'indicazione della quantità di memoria, data e orario, e poi premere due volte il pulsante destro del mouse.

Il gadget QUIT fa uscire definitivamente dal programma.

I COMANDI

Nella parte centrale della schermata di lavoro del Filemaster, é presente la barra con i vari comandi (sottoforma di gadgte con il nome del comando impresso sopra). La lista completa dei comandi e delle funzioni disponibili viene aggiornata cliccando sul gadget MENU in basso sullo schermo. Quando il programma viene caricato in memoria per la prima volta, sono presenti i primi 17 comandi. Partendo dall'alto, essi sono:

DRIVES: visualizza, nella finestra selezionata (sorgente o destinazione) l'elenco dei drives disponibili e i nomi dei dischetti.

PARENT: visualizza per il drive selezionato la directory principale. La selezione può essere fatta selezionando un file o una directory nella relativa finestra di visualizzazione, o

iserendo il nome del device (df0, df1) nel box sotto la stessa finestra. Questa opzione é utile per ritornare alla directory principale dopo aver visionato il contenuto di una subdirectory dello stesso disco.

INVERT: seleziona tutti i files e le directory all'interno di una finestra eccetto quelli già selezionati che deseleziona.

CLEAR: annulla tutte le selezioni effettuate per la finestra selezionata.

COPY: copia di un file o di un'intera directory da un disco all'altro. La copia avviene spostando il file o directory dal dischetto la cui directory é visualizzata nella finestra di sinistra a quello la cui directory é a destra. Si seleziona il file o la directory dal disco sorgente e si clicca su COPY. Per copiare un file da un disco ad un altro in una directory specificata, bisogna prima "aprire" (selezionare) la direcory relativa nella finestra di destinazione e poi cliccare su COPY.

MOVE: copia di un file una directory, cancellandoli però dal disco sorgente. Praticamente il file viene spostato. Questa opzione può essere utile per spostare un file da una directory all'altra su uno stesso disco. in questo caso il disco destinazione é rappresentato dalla directory interessata dello stesso disco.

DELETE: cancellazione di un file o una directory.

RENAME: modifica del nome assegnato ad un file o una directory. Si seleziona il file e si clicca su RENAME ; apparirà così una finestra con il nome del file selezionato in un box. Modificate il nome da tastiera e cliccate sul gadget OK, o premete il tasto RETURN della tastiera.

MAKEDIR: crea una subdirectory nel drive specificato in relazione alla finestra su cui si sta lavorando. Compare sul video un box, dove và inserito il nome da dare alla subdirectory.

SHOW ASC: visualizza un file testo in formato ASCII, così da permettere la sua visione. Con questo comando possiamo ad esempio leggere la STARTUP-SEQUENCE (procedura di avviamento) di un disco. Per ritornare alla schermata principale del programma basta premere il pulsante sinistro del mouse.

SHOW HEX: visualizza il contenuto di un file in formato esadecimale (a sinistra nella relativa schermata di visualizzazione) e ASCII (a destra). Per poter visionare tutto il codice del file basta spostare il mouse in giù. Per ritornare alla schermata principale premete sempre il pulsante sinistro.

SHOW PIC: visualizza sullo schermo un file disegno IFF selezionato. Durante il caricamento il Filemaster specifica nel box di commento, la risoluzione del disegno ed il numero di colori impiegato per esso.

PLAY MOD: questo comando permette di "ascoltare" il file musicale selezionato.

DISKINFO: fornisce nel box di commento informazioni sul disco selezionato, circa il suo nome, i bytes occupati e quelli liberi.

PROTECT: permette di modificare il grado di protezione per un file selezionato (protezione dalla lettura, scrittura, ecc.). Viene visualizzata

una finestra dove possiamo attivare una o tutte le protezioni disponibili, selezionando i relativi gadgets (ONE e ALL). Il grado di protezione per un file, può essere controllato facilmente, selezionando il file stesso e guardando il box di commento (RWED=Read, Write, Edit, Delete).

EXECUTE: permette di mandare in esecuzione un file programma o comandi DOS. Dopo aver selezionato il file e cliccato su EXECUTE; apparirà una finestra (OPEN INPUT/OUTPUT WINDOW ? = apro finestra di I/O) dove dobbiamo cliccare su OK. All'apparire della seconda finestra di richiesta (RUN "nomefile") clicchiamo ancora su OK ed il file sarà eseguito. Quando l'esecuzione termina, ci ritroveremo in una finestra CLI, dove per ritornare al Filemaster dovremo digitare il comando ENDCLI da tastiera, seguito da RETURN.

COMMENT: assegna ad un file una nota di commento, che viene visualizzata quando il file stesso viene selezionato nel box di commento.

**N.B. Per visionare gli altri comandi cliccate sul gadget MENU in basso sullo schermo. Compariranno insieme ai già citati DRIVES e PARENT altri 12 comandi.

Essi sono:

FORMAT: formattazione di un disco. Viene visualizzata una finestra nella quale viene chiesto in quale drive (df0, df1, ecc.) si trova il disco da formattare e se attivare o meno la verifica dell'integrità del dischetto. Dopo apparirà un'altra finestra dove viene chiestodi specificare un nome da assegnare al disco da formattare.

QFORMAT: formattazione veloce senza possibilità di verifica.

INSTALL: questo comando rende bootabile un disco, ossia fa in modo che esso parta da solo senza bisogno del disco Workbench. Dopo aver installato un disco, sarà bene passare su di esso la directory "c" con i comandi Amigados necessari e di creare una startup-sequence, altrimenti il caricamento si arresterà alla finestra CLI (Command Line Interface).

SHOWBOOT: visualizza per il drive selezionato il boot sector (la zona del dischetto preposta all'avviamento dello stesso) sia in formato ASCII che esadecimale. Per ritornare allo schermo del Filemaster premete il pulsante sinistro del mouse.

DECRUNCH: scompatta un file compattato con il programma POWERPACKER. Si consiglia di passare il file da scompattare su un disco formattato lasciandogli la protezione abbassata.

MODINFO: visualizza in formato ASCII un file musicale, per poterlo visionare e capire quindiil suo formato e gli strumenti musicali usati in esso. Per attivare questo comando si seleziona il file e si clicca su MODINFO; compare una finestra che avverte si vuole ascoltare il brano o il modulo musicale (DO YOU REALLY PLAY THIS MODULE ?); cliccando su OK, viene prima visualizzato il listato del file in Ascii e fatto ascoltare. Si esce dalla finestra con il pulsante sinistro del mouse.

DIRSIZE: specifica la grandezza in bytes di una directory con tutti i suoi files.

FILEDIT: attiva il File Editor. Per poter iniziare si deve prima selezionare il file da editare e poi cliccare su questo gadget. Dopo aver fatto ciò comparirà sullo schermo una nuova finestra di lavoro, con a sinistra la visualizzazione del file in esadecimale e a destra in Ascii. Utilizzando la tastiera é possibile apportare modifiche al file inserendo nuovi caratteri e nuove stringhe di testo. In questo modo é possibile ad esempio modificare le opzioni di un programma oppure tradurle in italiano. Sotto la finestra esadecimale, ci sono quattro gadgets con delle frecce rivolte in basso ed in alto. Essipermettono di spostarsi all'interno del file, le prime due dall'inizio alla fine del testo le seconde di un blocco alla volta. Di fianco alle frecce é presente la posizione del blocco di testo, cliccandoci sopra compare una finestra dove viene richiesto di inserire il numero

del blocco che si vuole visualizzare. Per salvare il file con le modifiche apportate, dovete cliccare sul gadget WRITE in basso sullo schermo e poi su EXIT. Il gadget FIND serve per cercare all'interno del file selezionato una stringa di testo. Il gadget CONT, serve per continuare a cercare ancora la stringa, dopo che il programma l'ha già individuata in una prima posizione. Il gadget UNDO, serve per annullare un'operazione di modifica effettuata. Per uscire dal File Editor bisogna cliccare sul gadget EXIT in basso a destra sullo schermo.

DISKEDIT: Attivazione del Disk Editor. Prima di attivare questo gadget bisogna aver selezionato il drive nel quale si trova il dischetto da editare. La schermata di lavoro del Disk Editor presenta due finestre di visualizzazione uguali a quelle del File Editor. Per apportare modifiche si deve semplicemente cliccare sul carattere/i interessato/i e digitare il nuovo testo. Sotto la finestra di sinistra, ci sono i gadgets utili per spostarsi rapidamente all'interno del dischetto da esaminare. Si può avanzare o arretrare per Blocchi (gadget B), per Tracce (T), per Settori (S) e cambiando la faccia del dischetto (head= 0 o 1), cliccando sulle relative freccette. A destra di questi gadgets c'é il messaggio SUM, che avverte se la CHECKSUM del settore del disco visualizzato in quel momento é OK, più a destra c'é anche il suo valore. Sotto il box di commento, troviamo la classica linea con le indicazioni sulla memoria e vari gadgets, le cui funzioni sono simili a quelle

viste per il File Editor. Quando viene selezionato il gadget FIND, per la ricerca di una stringa di testo, compare sullo schermo una Box con la seguente domanda:SEARCH THROUGH LINKS ? = Cerco attraverso i collegamenti ?. Per Links, si intende il fatto che l'Amigados quando salva un file su un dischetto, non lo posiziona in settori contigui (consecutivi) dello stesso, ma in modo sparpagliato. Un file può quindi trovarsi in più tracce diverse e distanti di uno stesso disco. I links sono il modo con cui i vari pezzi del file vengono considerati un tutt'uno. Cliccate su OK o su NO a seconda dei casi. Dopo verrà visualizzata la finestra con il box dove si inserisce la stringa da cercare. Per arrestare la ricerca premete il pulsante destro del mouse. Per ritornare alla visualizzazione della traccia 40 settore 0 (dove é memorizzata la directory dei dischi Amiga) cliccate sul gadget contrassegnato dal nome del device selezionato (ad esempio DF1).

Il gadget NXT (next=prossimo), visualizza il settore che segue in ordine logico a quello corrente, in base ai links.

HEAR: questo gadget permette di caricare in memoria un suono campionato con i vari programmi di digitalizzazione sonora per Amiga. Si seleziona il file, si clicca su HEAR ed alla richiesta "LOAD SAMPLE TO MEMORY ?" clicchiamo su OK. Nel box di commento comparirà uno slider orizzontale utile per regolare con il mouse la frequenza del suono caricato in memoria.

CONFIG: personalizzazione del Filemaster. Cliccando su questo gadget viene visualizzata una finestra, che permette di modificare la configurazione del programma. Nella parte alta della finestra a sinistra, ci sono due gadget C e D. Cliccando su C si modifica il colore dello schermo (provate a cliccare più volte per far scorrere tutti i colori disponibili). Il gadget D annulla le alterazioni di colore provocate muovendo i tre sliders sulla destra (le tre componenti dei colori RGB), riportando i valori di default.

Sotto i comandi per la selezione dei colori, ci sono le opzioni per personalizzare il FileMaster. Le opzioni vengono attivate cliccando sul quadratino alla loro sinistra (compare una specie di "V" su di essi).

SHOW DIRECTORY WHILE READING: visualizzazione delle varie directory e dei files man mano che viene letto il contenuto del disco.

CHECK IF DESTINATION ALREADY EXISTS: controllo della presenza effettiva del disco destinazione.

CONFIRM DELETE: visualizzazione di una finestra di richiesta per la cancellazione effettiva di un file o una directory.

CLOSE WORKBENCH: chiusura dello schermo del workbench quando si esce dal programma temporaneamente o definitivamente.

SEPARATE FILES AND DIRECTORIES: separazione nelle finestre di visualizzazione dei files e delle directory.

UPDATE DISKMETERS DURING OPERATION: aggiornamento delle informazioni sui dischetti esaminati in tempo reale.

COPY PROTECTION FLAGS AND COMMENT: copia dei parametri di protezione e dei commenti durante le operazioni di trasferimento di files.

INTERLACE: attivazione del modo grafico interlacciato.

N.B. Le selezioni effettuate possono essere applicate al Filemaster solo per la sessione di lavoro corrente cliccando su OK, oppure salvate su disco in modo definitivo con SAVE.

ABOUT: informazioni sul programma.

Cliccando ancora sul gadget MENU compare il comando SET, utile per aggiungere nuovi comandi personali al Filemaster.

SET: per attivare questo comando si clicca su SET, poi si sceglie uno dei gadgets vuoti presenti nella parte centrale dello schermo, si

digita il comando o il nome del file e si clicca su OK. In questo modo possiamo far caricare dal Filemaster programmi e nuovi comandi DOS. Fate attenzione a non far eseguire programmi molto lunghi per non incorrere in spiacevoli GURU MEDITATION.